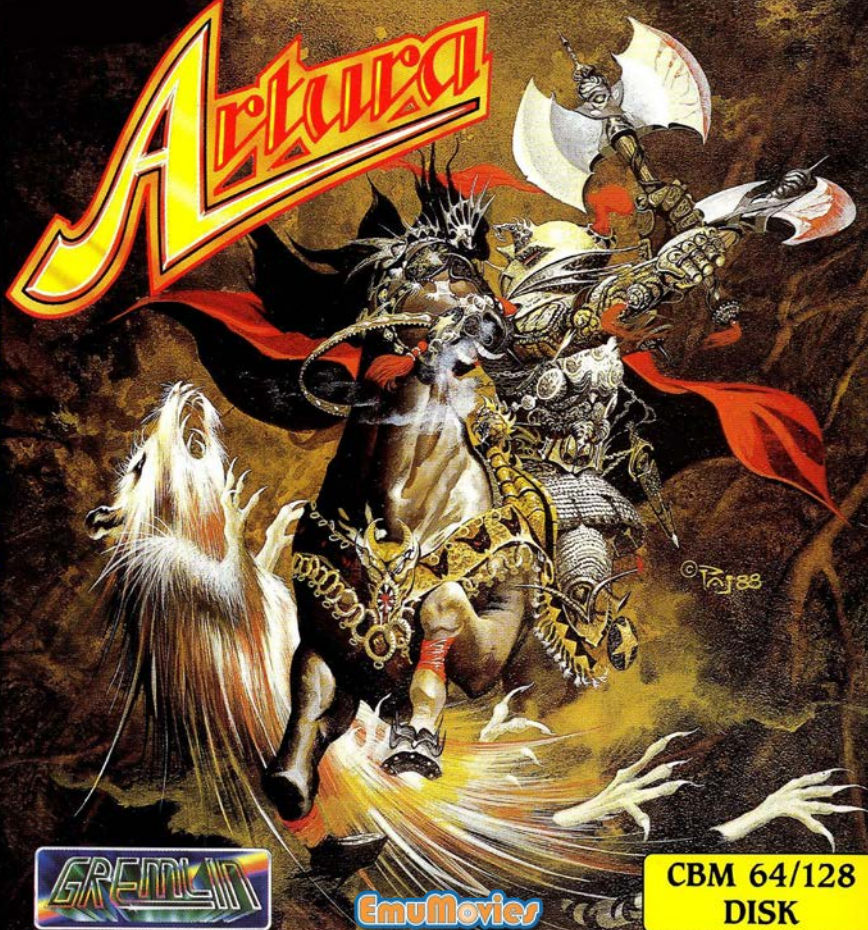


CBM 64/128 DISK

ARTURA

Gremlin Graphics Software Ltd.



EmuMovies

CBM 64/128
DISK

ARTURA

Stand proud Artura, son of Pendragon as you use the mystical wheel of Cerriddwen to travel to the stronghold of your evil half-sister, Morgause to rescue Nimue. Overcome ghouls, spiders, soldiers and giant rats whilst finding the mystical rune stones which will help your quest. An arcade adventure set in the 5th Century when bloody wars and mysterious magic made every day a tireless adventure.



SCREEN SHOTS FROM VARIOUS FORMATS



DESIGNED AND PROGRAMMED BY GUY LINTON SHEFFIELD



Y compris instructions Françaises
Mit Deutscher Anleitung
Istruzioni Italiane comprese.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

©1988. All rights reserved. Unauthorised copying,
lending or resale by any means strictly prohibited.

ARTURA

Loading Instructions

CBM 64/128

Cassetta
Insert cassetta into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk
Insert disk into drive. Type **LOAD""A:1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

Disk
Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

Cassetta
Insert cassetta into cassette unit. Press **CONTROL** (CTRL) and

the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.



Disk
Insert the disk into the drive, label side up. Type **RUN""DISK** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

Atari ST

Insert disk, turn on computer, the game will load and run automatically.

Istruzioni di Caricamento

CBM 64/128

Cassetta
Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.



Spectrum 48K

Battere **LOAD""** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Spectrum 128K/+2

Usare il **CARICA NASTRO** come al solito.

Spectrum +3

Usare il **CARICATORE DISCHETTO** come al solito.

Amstrad

Cassetta
Inserire cassetta. Premere contemporaneamente **CONTROL** (CTRL) ed **ENTER** minuscuro. Premere **PLAY** sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

Disk

Inserire il dischetto nel drive con l'etichetta rivolta in alto. Battere: **RUN""DISK** e premere **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

Atari ST

Inserire il dischetto, accendere il computer. Il programma si carica e gira automaticamente.

Scenario e Istruzioni

Vultati e guarda attraverso lo specchio oscuro delle stagioni, al tempo in cui le Aquile abbandonano la terra di Albione nelle mani dei saccheggiatori sassoni. Guarda a questa epoca di guerre sanguinose e di magia incantata.

Tu sei **ARTURA**, figlio di **PENDRAGON**. Per bloccare l'ondata di invasori dovrai unificare i piccoli regni di **ALBIONE** sotto la tua guida con il nome **ARD-RIGH**. Per riuscire, dovrai trovare i Tesori sacri di Albione, nascosti dal tempo in cui vennero le aquile. Solo Merdyn sa dove sono, ma fu ucciso! Il tuo unico indizio è che Morgause, la tua perfida sorellastra, ha rapito Nimue, l'assistente di Merdyn. Tu devi salvarla e liberarla...

Per andare alla roccaforte di Morgause, dovrai usare la ruota mistica di **Cerrideban**. Poi, infatti, nella terra di Morgause alla ricerca di Nimue. Ritrovando la luna rubata da Morgause, puoi fare ritorno di nuovo sulla Rota di **Cerrideban**. Ma solo ritrovando tutte le Rune puoi sperare di tornare a Camelot...

Scenario and Game Instructions

Look back through the dark mirror of the seasons to the time when the Eagles deserted this land of Albion to the ravaging of the Saxons. Look back to an age of bloody war and mysterious magicks.

You are **ARTURA** son of the **PENDRAGON**. To stem the tide of invaders you must unite the petty kingdoms of **ALBION** under your leadership as **ARD-RIGH**. To do this you need to find the sacred Treasures of Albion, hidden when the eagles came. Only Merdyn knows where, but he has vanished! Your only clue is that Morgause, your evil half sister, has kidnapped Nimue, Merdyn's apprentice. You must find Nimue and rescue her...

To travel to Morgause's stronghold you must use the mystical wheel of **Cerrideban**. You must then fight your way through Morgause's dun to seek out Nimue. By finding and using the Rune Stones, stolen by Morgause, you can travel once again on **Cerrideban's** Wheel. Only by finding all of the runes can you hope to return to Camelot.

The place, Albion, now the British Isles, the time the fifth century A.D. In this epic quest you play the part of Artura, an idealistic British war lord, intent on unifying the warring petty kingdoms of Britain.

His advisor and friend, Merdyn the Mage, has vanished, foul play is suspected. Merdyn's kingdom is still to Artura's dream of unifying Britain. The only way the Chieftains of the warring tribes would accept a High King would be if the lost treasures of Albion were in his possession...

Game Instructions

Spectrum 48/128K/+2/+3

Select desired icon for: Keyboard, Kempston Joystick, Cursor

La locazione è Albione, oggi isole Britanniche, l'epoca è il quinto secolo D.C.. In questa epoca saga, tu fai la parte di Artura, un capo britannico idealista, dedicato all'unificazione dei piccoli regni celtici della Britannia.

Il suo amico e consigliere, il Mago Merdyn, è scomparso in circostanze sospette. La sopravvivenza di Merdyn è di vitale importanza per realizzare il sogno di unificazione di Artura. L'unico modo per essere accettato come Re dai capi delle tribù in lotta, è di tornare in possesso dei tesori perduti di Albione...

Allora, tu adesso sai che la tua sorellastra Morgause ha rapito l'assistente di Merdyn, Nimue. Questa, naturalmente ti ha fatto sospettare sulle vere intenzioni di Morgause nei confronti della Britannia. Decidi, quindi, di andare nella sua roccaforte per liberare Nimue, usando le ultime risorse di magia che ti rimangono. Il che significa che puoi arrivare: ma non tornare indietro, o meno che non recuperi le Rune che sono in mano a Morgause.

Istruzioni

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Selezionare l'icona desiderata per: Tastiera, Joystick Kempston, Cursore e Interfaccia B.

I tasti di default sono:

Sinistra - Q; Destra - A; Su - O; Giù - P; Fuoco - BARRA;
Modalità Rune - R; Abbandona - G + H.

Amstrad CPC 464/664/6128

La Tastiera e il Joystick funzionano simultaneamente. I tasti di default sono come quelli dello Spectrum.

Commodore 64/128

Joystick - la Porta 2

I tasti di default sono come quelli dello Spectrum.

Atari ST

Joystick - la Porta 2

I tasti di default sono:

Sinistra - O; Destra - P; Su - CTRL; Giù - SHIFT SINISTRO;

Joystick, Interface B.

Keyboard Default Keys: Left - Q; Right - A; Up - O; Down - P;
Fire - SPACE; Rune mode - R; Quit - G and H.

You have received news that your half-sister, Morgause, has kidnapped Merdyn's apprentice, Nimue. This, of course, has made you very suspicious of Morgause's intentions towards Britain. You decide to travel to Morgause's Dun to rescue Nimue using the last vestiges of magic available to you. This means that you can get there but not return unless you find the runes that Morgause has.

Amstrad CPC 464/664/6128

Joystick and Keyboard will work simultaneously. Default keys for keyboard are as Spectrum default keys.

Commodore 64/128

Joystick - Port 2. Keyboard default keys are as Spectrum.

Atari ST

Joystick - Port 2.

Keyboard Default Keys:

Left - O; Right - P; Up; CONTROL key; Down - LEFT SHIFT key;
Fire - SPACE bar; Rune mode - R; Music toggle - F1.

PLEASE NOTE: The R key is for entering and leaving the Rune Mode. This can also be used as a Pause key as it pauses the game.

Designed and Programmed by Sentinel Software Ltd.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorized copying, lending or resale by any means is strictly prohibited.

Fuoco - BARRA; Modalità Rune - R; Musica/accena/spenta - F1.
DA NOTARE: Il tasto R serve ad accedere e lasciare la Modalità Rune, ma serve anche per la Pausa.



ARTURA

Instructions de Chargement

CBM 64/128

Cassette

Insérer la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RIGHTSTOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette

Insérer la disquette. Taper **LOAD""A,1** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Taper **LOAD""** et frapper **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEORG** comme d'habitude.

Spectrum +3

Utiliser le **CHARGEORG** comme d'habitude.

Amstrad

Insérer la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche

ENTER. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.



Disquette

Insérer la disquette, étiquette vers le haut. Taper **RUN""** **DISK** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Atari ST

Insérer la disquette dans le chargeur, aligner l'ordinateur. Le jeu va se charger et démarrer automatiquement.

Ladeanleitung

CBM 64/128

Cassette

Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RIGHTSTOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenspieler drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.



Disquette

Disquette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""A,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenspieler drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDSLIDER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Disquette

Die **DISKETTE/SLIDER** in der üblichen Weise benutzen.

Schneider

Cassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER** Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenspieler drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Disquette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **RUN""DISK** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Disquette in den Diskettenreader einlegen und den Computer einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spielinhalt und Anleitung

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land Abhion, zurück in die Zeit, als die Abhion verfallen und das Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war – eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkräfte.

Sie sind ARTURA, Sohn des PERDRAGON, Onkel Ihrer Führung als **ARD-RIGH** sollen die zerstörten Königreiche Abhion wieder vereinigt werden, um die überlitterliche Woge von eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Um dies zu erreichen, müssen Sie die heilige Schätze (**SACRED TREASURES**) Abhions wiederfinden, die zur Zeit der Ankunft der Aelien an einem geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen Ort kennt nur MERDYN, aber er ist verschwunden! Als einziger Hinweis bleibt Ihnen, dass NIMUS, Merdyns Gesellen, von MORGAGNE, ihrer bösen Stiefmutter, entführt worden ist. Sie müssen sie finden und aus in Gefangenschaft befreien.

Sénario et Instructions de Jeu

Traversez l'obscure miroir des salons et découvrez l'atmosphère de l'époque où les Angles abandonnèrent Abhion aux pillages des saxes. Souvenez-vous de cette époque de combats sanglants et de magie ensorcelante.

Vous êtes ARTURA, fils de PENDRAGON. Afin de juguler la vague d'envahisseurs, vous devez unir les petits royaumes d'ABHION sous votre bannière en tant qu'ARD-RIGH.

Pour cela, il vous faut découvrir les Trésors sacrés d'Abhion qui ont été cachés à l'arrivée des angles. Merdyn est le seul qui sache où ils sont, mais il a disparu. Votre seul indice est que Morgause, votre maléficient demi-sœur, a enlevé Nimus, l'apprenti de Merdyn. Trouvez Nimus et sauvez-le.

Pour vous rendre à la forteresse de Morgause, vous devez utiliser le sort magique de Corridweins. Vous devez ensuite vous frayer un passage à travers la place forte de Morgause et trouver Nimus. Si vous découvrez les Pierres Runes, volées par Morgause, vous pourrez vous en servir pour voyager sur la Route de Corridweins. Ce n'est qu'en trouvant toutes les Runes que vous avez le moindre espoir de retourner à Camelot.

Le lieu, Abhion, aujourd'hui les lies Britanniques, l'époque, le même siècle du notre en fait. Dans cette époque épique, vous lerez le rôle d'Artura, un seigneur anglais idéaliste décidé à unifier les petits royaumes d'Angleterre constamment en guerre.

Son conseiller et ami, le Mage Merdyn, a disparu et on soupçonne un acte sorcier. Le savoir de Merdyn est indispensable à Artura pour qu'il puisse réaliser son rêve d'unifier l'Angleterre. La seule condition à laquelle les Chefs de clan accepteraient un Ruzenari serait si ce dernier avait en sa possession les trésors perdus d'Abhion...

On vous a informé que votre demi-sœur, Morgause, a enlevé l'apprenti de Merdyn, Nimus. En conséquence, vous fongez de sérieux soupçons à l'égard des desseins de Morgause sur l'Angleterre. Vous décidez de vous rendre à la Forteresse de Morgause et de voler au secours de Nimus grâce aux quelques

Auf Corridweins's mystischen Rind (CERRIDWEIN'S MAGICAL WHEEL), gelangen Sie zu Morgauses Festung, wo Sie sich den Weg zu deren Turm (MORGAGNE'S TOWER) freikämpfen müssen, um Nimus dort aufzuspielen. Wenn es Ihnen gelingt, die Runensteine (RUNE STONES) zu finden, können Sie mit deren magischen Kräften wieder auf Corridweins Rind reisen. Aber nur die vereinte Kraft aller Runen kann Sie je wieder nach Camelot bringen...

Ort der Handlung ist Abhion, die heutigen britischen Inseln; Zeit der Handlung das 5. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. In dieser Helden-Sage sind Sie Artura, ein von Idealismus erfüllter Föhder, der alles daransetzt, die Vielzahl der verfeindeten und zersplitterten kleinen Königreiche Britanniens zu vereinen.

Das Verschwinden seines Freundes und Bruders Merdyn, des Magiers, gibt zu der Sorge Anlass, daß nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Denn Merdyns Wissen ist unersetzlich, wenn Artura Trümmer der Vereinigten Britanniens Wirklichkeit werden soll; könnten die Führer der zerstückelten Stämme doch nur den als König und Herrn über alle akzeptieren, der im Besitz der verlorenen Schätze Abhions ist.

Nachricht ist zu Ihnen gedrungen, daß Ihre Stiefmutter Morgause Merdyns Gesellen Nimus in ihre Gewalt gebracht hat. Sie müssen nachhaken, daß Morgause dunkle Absichten zum Geheil Britanniens hegt. Sie beschließen Sie, Morgause Turm aufzusuchen, um Nimus mithilfe der letzten Runen verbliebenen Kräfte der Magie zu befreien. Das bedeutet, daß Sie zwar an Ihr Ziel gelangen können, der Rückweg aber versperrt ist, wenn Sie nicht die Runensteine aufspüren, die sich in Morgauses Hand befinden.

Spielanleitung

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Gewünschtenfalls los an folgende Funktionen wählen: Tastatur; Kempston Joystick; Cursor Joystick; Interface II.

Tastenfunktionen:

Links – O Rechts – A Oben – O Unten – P Feuer – LEERTASTE; Runenmoden – R Stop – Q und H.

rudimente de magie qui vous sont encore disponibles. Ce qui veut dire que vous pourrez arriver jusqu'à la forteresse, mais vous ne pourrez en revenir que si vous trouvez les Runes.

Instructions de Jeu

Spectrum 48K/128K/+2/+3

Sélectionnez l'icône vodu; Clavier, Manche à balai Kempston, Manche à balai Cursor, Interface II.

Touchez par défaut de clavier: Gauche – O Droite – A Haut – O Bas – P Feu – ESPACEMENT; Mode Runes – R Sortie G et H.

Amstrad CPC 464-664-6128

Utilisez la manche à balai et le clavier simultanément. Les touches par défaut de clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

Commodore 64/128

Manche à balai – Part 2.

Les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le Spectrum.

Atari ST

Manche à balai – Part 2

Touchez par défaut du clavier:

Gauche – O Droite – P Haut – Touches de SERVICE; Bas – Touches de majuscules; Clavier – BARRE D'ESPACEMENT; Mode Runes – R; Interrupteur de musique – F1.

NOTE: La touche R sert à entrer et sortir du Mode Runes. Vous pouvez aussi vous en servir comme touche de Pause dans la mesure où elle interromp le jeu.

GREINLY GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout piratage des logiciels quelconques sont strictement interdites.

Amstrad CPC 464-664-6128

Joystick und Tastatur können gleichzeitig bedient werden;

Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Commodore 64/128

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen siehe Spectrum.

Atari ST

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen: Links – O Rechts – P Oben CONTROL-Taste, Unten – LEERTASTE; Runenmoden – R Musiksteuerung – F1.

ZU BEACHTEN: Die R-Taste dient dem Ein- oder Ausblenden des Runenmodens, kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als Pausentaste verwendet werden.



GREINLY GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Ausleihen oder Weiterverkaufes jeder Art strengstens verboten.